

ПРОПАГАНДА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: ПОПЫТКА СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА

В современном мире общество имеет поразительно высокую скорость взаимодействия между всеми его составляющими, и даже границы между различными обществами становятся все более условными. С развитием информационных технологий и интернета узнать или сообщить необходимое возможно за считанные минуты, если не секунды. Это неразрывно связано с массовой культурой и даже финансовой сферой, ведь капитал оказывает немалое влияние на формирование взглядов и приоритетов в жизни личности.

Учитывая все выше сказанное, не удивительно, что любая востребованная сфера жизни становится объектом влияния, атак, споров и рассуждений, одним словом – борьбы для достижения тех или иных целей. Для этого используются все возможные средства, в том числе и пропаганда. Одним из новейших, еще даже серьезно не изученных орудий пропаганды являются компьютерные игры.

Будучи элементом культуры – как кино или книги – игры содержат в себе весьма важный фактор, которого иные выразительные средства лишены: высокую степень субъективного погружения. В игре же игрок не просто может, он в некотором смысле обязан им управлять – игровая история просто не пойдёт дальше, если этого не делать. В сколь бы узкие рамки сюжет игры ни загонял бы игровой процесс, но человеческое восприятие так устроено, что даже минимальная причастность к управлению событиями (пусть даже на уровне «вовремя нажать на кнопку» или «выбрать один вариант из двух») многократно усиливает эффект отождествления.

А вот что касается пропаганды, тут все было не так уж гладко. В любой игре вы не являетесь рядовым игроком, вы – будущий герой, который спасет всех, либо останется вовсе один, но завершит начатое, а игроки слишком прямо воспринимают происходящее, и многие и в реальной жизни считают, что им предназначено что-то большее, чем обычная жизнь, ожидая чего-то особенного, какого-то героического поступка, или зова приключений.

В качестве отдельного пункта рассмотрения в обязательном порядке стоит выделить Online-Игры. Попадая в среду Online, каждый сталкивается с разными людьми: разного достатка, сфер деятельности, религиозных и политических взглядов, что в обязательном порядке в ближайшем времени будет вызывать конфликты, а следственно пропаганда затронет вас не только со стороны разработчиков игр, а ещё и от сторонних пользователей этих игр.

Таким образом, пропаганда в компьютерных играх направлена на больше погружение игроков в виртуальное пространство, формирование онлайн популярных статусов и продвижение устоев потребительской культуры в интернет пространстве. На наш взгляд необходимо совершенствование отечественного и международного законодательства для регулирования пропаганды в компьютерных играх.

Вишковський В.
НТУ «ХП»

СУТНІСТЬ ТА ПОХОДЖЕННЯ МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ

Масова культура – це культура, популярна серед широких верств населення в даному суспільстві, елементи якої знаходяться повсюди: в кулінарії, одязі, споживанні, засобах масової інформації, в розвагах, у спорті і літературі – контрастуючи з «елітарною культурою».

Термін «масова культура» в загальноприйнятому культурологічному значенні вперше застосував у 1941 році німецький філософ і соціолог М. Горкгаймер у праці з відповідною назвою – «Мистецтво і масова культура». Пізніше в США з'являється скорочене слово «маскульт», яке ввів у науковий обіг американський філософ Д. Макдональд.

На початку XX ст. формування масового суспільства і пов'язаної з ним масової культури стало предметом досліджень найвизначніших учених у різних галузях науки: філософів Хосе Ортега-і-Гассета, Карла Ясперса, Освальда Шпенглера; соціологів Жана Бодріяра, Питирима Сорокіна. Ґрунтовну критику маскультури, яка маніпулює свідомістю людей, дали філософи Хосе Ортега-і-Гассет, Теодор Адорно, Юрген Габермас. В українській культурології вивчення масової культури активізувалося в 1990-ті роки.

Становлення масової культури пов'язане з явищами політичної демократії та повсюдної освіти. Ці чинники доправили до краху мо-